



TITLE:

<研究論文>新しいメディアにおけるリテラシー実践 --米国におけるオンライン・コミュニティでの表現活動に着目して--

AUTHOR(S):

森本, 和寿

CITATION:

森本, 和寿. <研究論文>新しいメディアにおけるリテラシー実践 --米国におけるオンライン・コミュニティでの表現活動に着目して--. 教育方法の探究 2020, 23: 13-20

ISSUE DATE:

2020-03-14

URL:

<https://doi.org/10.14989/250861>

RIGHT:

新しいメディアにおけるリテラシー実践

——米国における自己表現とオンライン・コミュニティの実際に着目して——

森本 和寿

1. はじめに

近年、目覚ましいテクノロジーの発展とともに、私たちの生活様式のあり方が大きな変化を迎えている。たとえば、スマートフォン（スマホ）やソーシャルネットワークサービス（Social Networking Service: SNS）の普及は、私たちのコミュニケーションのあり方を変えた。最新の総務省の報告書では、定額料金・常時接続というインターネット環境を背景に、2005年前後を機に「情報の集約化」から「情報の双方向化」の流れが生まれ、ブログやSNSといったコミュニケーションサービスが次々と登場した。これによって、「2005年に米国のティム・オライリーが提唱した『Web2.0』のように、ブログなどを通じて既存メディアではカバーできないニュースが発信され、個人の意見やアイデアが広く共有される」流れが生じた（総務省, 2019, p. 21）。

では、ブログやSNSのような新しいメディアの登場によるコミュニケーションの双方向化は、個人の書く行為（もちろん読む行為も）にどのような変化をもたらしたのか。近年の社会学の研究において検討されているとおり、ネットの普及、スマホの普及、SNSの隆盛によって、現代における「かかわり」のあり方は、従来の社会におけるものと大きく変わってきている（井上他, 2005）。スマホやSNS等に限らず、新しく登場したメディアは、いつの時代も教育的に「良くない」とされがちである。たしかにスマホやSNSの問題点は数多く報告されており、心身に悪影響を及ぼす可能性については配慮する必要がある。一方で、これからの時代を生きる、特に若年層にとってICTやSNSは、すでに生活の一部であり、今後もその傾向は強まるであろうことは想像に難くない。たとえば学校がこれらの危険性を説き、使用の禁止や制限を掲げたとしても、子どもたちはすでにその世界に入り込んでいるという

点は見逃せない。テクノロジーの日常化のなかにあつては、それらを忌避するよりも、どのように付き合っていくかを模索する必要がある（松田, 2006）。このような点を踏まえ、プライバシーの侵害や違法・有害情報の流通等のネット社会のリスクを学ぶメディア教育実践も提起されている（藤川, 2008; 藤川, 2011）。

メディア・リテラシー教育の研究においては新聞づくり（NIE）やテレビ番組づくり等、インターネットに接続されていないオフラインでの実践、あるいは教室内のローカル・ネットワークでの実践が主流である（たとえば菅谷, 2000; 中村, 2015）。しかしながら、スマホが普及し、SNSが隆盛している現代において、若者を取り巻く書く行為は、これらの実践で取り上げられているメディアの射程内に必ずしも限定されていない。若者にとってより身近で切実な書く行為として、オンラインでの表現活動を見過ごすことはできない。そこで、本稿ではオンラインにおけるリテラシー実践に着目した研究を手がかりとして、現代社会におけるリテラシー形成のあり方を実態として捉え、そのうえでこれからのリテラシー教育のあり方を検討する。

2. 新しいメディアにおける表現に関する論点整理

（1）メディア・リテラシーの諸相

メディア・リテラシーというとき、そもそも「メディア」とはどのようなものののだろうか。人類史を繙いて「メディア」概念の射程を人と人をつなぐ媒介として捉え、その射程を探る哲学・思想史研究も見られるが（たとえば今井, 2004; 矢野, 2014）、ここではメディア・リテラシー研究に多大な影響を与えたメディア教育研究の大家・バッキンガム（David Buckingham）の定義を引くこととする。バッキンガムは、「メディア」という概念を「影響または情報を運び伝える物質ある

いは経路」とし、「世界を記号化し構成した表象やイメージを間接的に伝える経路を提供している」と規定している (Buckingham, 2003=2006, p. 8)。その例として、テレビ、映画、ビデオ、ラジオ、写真、広告、新聞、雑誌、音楽、コンピュータゲーム、インターネット等を挙げている。このような「メディア」に関する諸試行の主たる淵源として、国語科教育学者の中村敦雄は、1960年代を風靡した2つの運動、すなわち若者文化や対抗文化等のオルタナティブも含めた多様な文化への関心から出発したカルチュラル・スタディーズとマクルーハン (Marshall McLuhan) のメディア論を挙げている (中村, 2012, p. 85)。

このような「メディア」概念を前提としながら、中村 (2013) は菅谷明子の研究を援用し、メディア・リテラシーの定義を「メディアが形作る『現実』を批判的 (クリティカル) に読み取るとともに、メディアを使って表現していく能力」とした (中村, 2013, p. 366)¹。さらに中村 (2012) は、日本におけるメディア表現活動 (「メディアを活用して表現活動を行うことに関わる学習活動」) の現時点での到達点と課題を示している。

到達点として技術革新によるマルチモダルでインタラクティブな活動が容易になったことが挙げられている。このような変化について中村は、「発信者 (専門家) と受信者 (素人) としての学習者、という役割を固定させた理解活動を当然の前提としていた」従来のメディア教育に鑑みて、飛躍的な変化であると評価している (p. 87)。一方、課題として、「特殊効果に凝りすぎて、文字が読みづらい、肉声が聞こえないといった実態」を挙げ、学習者が技術やツールに振り回され、誰に何をどう伝えたいのかという点への批判的省察が働いていないことを指摘している (p. 87)。

中村はこのような現状を踏まえつつ、「表現活動に関する概念を更新する必要性」を説く (p. 88)。国語科教育においても書き替え作文やリライトが実践として取り込まれているように、純粋な創作以外の行為にも表現としての意義が認められている。すなわち、「リミックス (remix)」である。さらにこれを進めると、文字だけでなく、さまざまな素材を自在に組み合わせ構成していくという点で、文化人類学者レヴィ＝ストロース (Claude Levi-Strauss) がいうところの「ブリコラージュ (bricolage)」もまた、表現活動へと包含さ

れる。このような表現活動を取り込むことについて、中村は「既存の境界を越境させた組み合わせが、新しい文化の地平を切り拓くダイナミズムを対象化する概念が欠かせない」と指摘している (p. 89)。このように、新しいメディアの登場・普及に伴って、教育における「メディア」の概念自体が変容・拡張されている。

(2) 新しいメディアを用いたリテラシー実践

新しいメディアに関する先行研究を繙くと、ICT を用いたライティングに関する研究は、パーソナル・コンピュータ (PC) の普及に伴って蓄積されている。たとえば、佐伯胖は『新・コンピュータと教育』において、近藤真『コンピュータ綴り方教室』を引用しながら、ICT によって書くことが促進される例を提示している (佐伯, 1997)。この近藤実践では、ひらがなしか書けない中学1年生の生徒が、ワープロの漢字変換機能を使って長大な作文を書き、クラスの注目を一身にあびて変身した姿が紹介されている (近藤, 1996)。

この実践は、1996年出版の書籍に記されている実践であるため、やや古いメディア教育のようにも見えるが新しいメディアを活用することで、リテラシーの習得が促進されたという点は示唆的である。これを現代における新しいメディア、たとえば SNS に置き換えて考えてみるとどうなるだろうか。中村 (2012) は、メディア教育を取り巻く実態として、「学習者の方が自発的に SNS (Social Networking Service) 等への発信を行う機会も少なくないだけに、むしろ、学習者が教師よりも先んじている実態が見受けられる」と指摘している (p. 87)。この中村の指摘には、学習者は学校や大学の外で SNS 等の新しいメディアを通してリテラシー実践 (読むこと／書くことの実践的経験) を積んでおり、そこで自生的な形でリテラシーを獲得している可能性が示されている。新しいメディア、現代のオンライン・メディアにおける若者のリテラシー実践に接近するならば、若者はそこで何を経験し、何を読み書きしているのかを知る必要がある。しかしながら、このようなオンラインにおける自生的なリテラシー実践を踏まえたリテラシー教育研究、特にライティングについての国内の研究蓄積は必ずしも多くはない。

一方、米国に目を向けてみると、オンライン・メディアを用いたリテラシー実践は必ずしも珍しいもので

はない。たとえば、ライティングに関するハンドブックである *A Guide to Composition Pedagogies* (Tate, et al., 2013) には「新しいメディアの教育学 (New Media Pedagogy)」と「完全オンラインおよびハイブリッド・ライティング指導 (Fully Online and Hybrid Writing Instruction)」の2つの章がオンライン・メディアにおけるライティングを取り扱っている。また、*Handbook of Research on Writing* (Bazerman, 2007) では「スクリーンに向かう：ビジュアルおよびデジタルライティング実践の研究 (Seeing the Screen: Research into Visual and Digital Writing Practices)」という章が、*Handbook of Writing Research* (Macarthur, et al., 2016) では「コンピュータ・ベースのライティング指導 (Computer-Based Writing Instruction)」という章が設けられており、ライティング教育において新しいメディアが確かな地位を有していることが見てとれる。

これらの論考のなかでも、特に「新しいメディアの教育学」は、SNS等に代表される双方向コミュニケーションを前提とするオンラインでのライティング実践を厚く論じている。テレビや新聞のような従来のメディアでは一対多、ないし少数の発信者→多数の受信者という構造が自明視されていた。オンライン・メディアは、このような一方向・非対称な状況を大きく変えた。SNSは個人が情報を発信し、個人がそれを受け取る。個人は受信者であると同時に発信者でもあり、発信者であると同時に受信者でもある。現代の若者は、このようなインタラクティブな性格をもつメディアにおけるコミュニケーションを日常のものとして経験している。では、このようなコミュニケーション形態を前提とする、現代の若者のリテラシー実践とはどのようなものなのか。このような問題意識から、オンライン世界における若者の読み書き行為のあり方を描いた研究として、ウィリアムズ (Bronwyn T. Williams) の著書『きらめくリテラシー (*Shimmering Literacy*)』がある (Williams, 2009)。次章では、ウィリアムズの研究内容を検討することで、若者のリテラシー実践の実態に迫る。

3. オンライン・メディアにおけるリテラシー実践

『きらめくリテラシー』の筆者であるウィリアムズは、ルイビル大学英語学の教授として、リテラシー、

アイデンティティ、デジタルメディア、ポピュラーカルチャー、創造的ノンフィクションの研究に取り組んでいる。特に、日々の生活のなかで従事しているリテラシー実践と、学校・大学で遭遇するリテラシー実践の関係性に研究の焦点が合わせられている。『きらめくリテラシー』もまた、生活と教室の間のリテラシーの交錯をモチーフとして書かれている。本書は、オンラインにおける学生のリテラシー実践の実態に関するエスノグラフィーである。すなわち、オンラインにおいて若者がどのような読み書き実践を行い、その過程でどのようにアイデンティティを形成しているのかを、オンラインの資料分析、学生へのインタビュー調査と観察によって描き出している。

以上の叙述からもわかるように、本書は、生活のなかのリテラシー実践を、「直接的で前反省的な生の意識」を含む「生きられた経験」として看取しようとする試みであり (van Manen, 1990, p.35)²、換言するならば、それはオンラインにおける「生きられたリテラシー実践」へ接近を企図するものである。

(1) 参加型ポピュラーカルチャーとコンバージェンス文化

一連の調査を通してウィリアムズは、オンライン・リテラシー実践の特徴として、「参加型ポピュラーカルチャー (participatory popular culture)」を挙げている。参加型ポピュラーカルチャーは、メディア製作者と聴衆の境界が曖昧化している「コンバージェンス文化 (convergence culture：収束文化)」 (Jenkins, 2006) という性質を有している。コンバージェンス文化では、聴衆による参加の機会と、複数のメディアプラットフォーム間での情報の流れが特徴的である。すなわち、インタラクティブで「希望する種類のエンターテインメント体験を求めてほぼどこへでも行くメディア聴衆の移動行動」が促進される (p. 2)。コンバージェンス文化とオンライン・コミュニケーションのインタラクティブな性質、そしてポピュラーカルチャーという若者への求心力ある媒体が、製作者と聴衆の両方の役割を変えている。これは、オンライン文化への警鐘として従来から再三提起されてきたスクリーンの前で孤立する現代の若者という偶像に対するアンチテーゼである。

このようにオンラインの世界は、ポピュラーカルチャーを中心的媒介として製作者と聴衆が、それぞれに役割を入れ替え立ち替えながら、相互交流するインタラクティブな性質をもつコンバージェンス文化に基づいている。すなわち、オンライン・テクノロジーは個人の孤立を促進するだけのものではなく、伝統的なコミュニティのあり方とは異なる形で、新しいコミュニティの形成・展開の可能性を内包している。

このような文化圏において若者はどのようにコミュニティに参画し、アイデンティティを形成しているのか。その過程で求められ、身につけられている「リテラシー」とは何か。これらについて知ることは、学校や大学における教育にとっても決して軽視できない問題である。なぜならば、学習者が学校・大学に参画する以前にどのようなことを経験し、何を身につけているのかは、学校・大学の教室における実践のあり方を規定するからである。このような学習—メディア—教育の関係性について、メディア研究者カルキンは、構成主義的学習観に基づき、生活世界のなかで新しいメディアの中に生まれ、これを経験してきた者は、新しいリテラシー教育、新しい学校教育のあり方を要求すると主張している（カルキン、1960=2003, p. 44）。このような主張は、新しいメディアにおけるポピュラーカルチャーを生きる若者の生活のなかにあるリテラシー実践を踏まえた、新しいリテラシー教育の新しい形が希求されていることを示している。

(2) オンライン・メディアにおけるリテラシー実践とファンフォーラム

ポピュラーカルチャーを中心的媒介とするオンライン・メディアにおけるコミュニケーションが着実に拡大する一方で、このような文化のなかで生起しているリテラシー実践ないしリテラシー実践主体に対しては、厳しい見方もなされてきた。たとえばアメリカ文化史研究者のカーメン（Michael Kammen）は、ポピュラーカルチャーの発展は、経験の探求から情報の探求への移行、ひいては「参加から受動への相対的な移行」（p. 23）を促進すると主張している。このような主張は、「カウチポテト族（couch potatoes）」³や「文化的判断力喪失者（cultural dupes）」⁴のような俗語表現によって共有され、ポピュラーカルチャーが無思慮な聴衆に

よって無批判に消費され、その結果、知性が低く、好奇心に欠ける人々になるという言説を形成した。このような言説に対してウィリアムズは、ポピュラーカルチャーを無批判に受容する聴衆像に対して反駁している諸研究を引きながら（Buckingham, 1993; Morley, 1992; Fiske, 1996; Morse, 1998）、「映画やテレビを見たり、音楽を聞いたりする人々は、一般的に議論されていたよりも、より深く、創造的で批判的なテキストの解釈者」であり、ただの受動的な文化的判断力喪失者ではないと主張する（Williams, 2009, p. 31）。

こうした能動的なリテラシー実践を支えたのが、オンライン上のファンフォーラムであり、その中心的な存在である熱狂的なファンである。ファンフォーラムとは、「個人がプログラム、映画、バンド、コンピュータゲーム、特定の有名人等のポピュラーカルチャーの他の要素について議論できるオンラインスペース」を指す（p. 37）。ウィリアムズは、近年の研究（Jenkins, 1992; 2006a; Scodari, 2007; Crawford and Rutter, 2007; Thomas, 2007）に基づいて、「ポピュラーカルチャーの映画、プログラム、音楽の最も熱心なファンの一部は、自らが見ていた文章だけでなく、仲間のファンとも相互作用する方法」として、「ポピュラーカルチャーへの関心を友人や同僚とのカジュアルな会話に限定するのではなく、熱心なファンは、その代わりに自分が見たものの解釈（interpretations）、流用（appropriations）、再想像（re-imaginings）を公開していた」ことに言及している（Williams, 2009, p. 34）。すなわちファンは、「自主制作のファンフィクション雑誌、他の形式のファンアート、ファンコンベンションを通じて、ポピュラーカルチャーに対して応答し、それを再構成していた」のであり（p. 34）、「事前につくられた物語をただ消費するのではなく、自分自身の同人誌の物語や小説、アートプリント、歌、ビデオ、パフォーマンス等をつくり出していた」のである（Jenkins, 1992, p. 45）。そして、新しいメディアの普及が、このようなファン活動を時間的、空間的、経済的に可能とした。

(3) 書くことがつなぐヴァーチャル・コミュニティ

では、ファンフォーラムでは具体的にどのような表現活動がなされているのか。ファンフォーラムは、学術的批評とは異なり、そこで書かれる文章は「遊び心

にあふれ、不確かな推論に基づく、主観的なもの」である (Jenkins, 1992, p. 278)。投稿される文章は、「要約、質問、アイデア、仮定、今後のエピソードの予想やネタバレ」、さらには「ものすごく細かいディティールから最も抜本的な理論にまで至り、その語り口はユーモアにあふれるものから落ち着いた省察まで幅広い」 (Williams, 2009, p. 39)。たとえば、次の文章はウィリアムズがインタビューした学生の一人であるアシュリー (Ashley) ⁵が、『ハリー・ポッター』のファンフォーラムに投稿した文章の抜粋である。この文章は『ハリー・ポッター』最終巻 (当時一般的に想定されていた最終巻は第7巻) が出版される前に、同シリーズの結末について予想している。

もちろんヴォルデモートが死ぬことを願っています。彼は悪人ですからね。彼らは主人公の一人が死ぬと言っています。彼らはすでにシリウスを殺しました。本でその部分を読んだとき、私はほんとに頭がおかしくなっちゃって、部屋の端から端まで本をぶん投げて、その後3か月間読みませんでした。でも、彼らがダンブルドア教授を殺したとき、私は幸せでした。多くの人が「え？」って言ったけど、ダンブルドアは誰にとっても厄介者ですから。ほら、余計なお世話なんですよ。彼はすべてを知りたいと思って、人々をだまそうとする。彼は自分のやり方で回したいと思っています。

だから、第7巻では、みんな「スネイプがダンブルドアを殺した」と思ったんです。ハリーは、スネイプがダンブルドアを殺したから頭がおかしくなっています。それに、彼はとにかくいつもスネイプが嫌いだった。だからこそ、ドラコカスネイプのどちらかが死に、どちらかが最良の友人になるでしょう。私は、ハリーが唯一の生き残りになるのだろうかと考え続けています。たぶん、ハリーとドラコかな。だって、ドラコはスリザリンの主人公で、ハリーはグリフィンドールの主人公。その2つの寮がメインだから。たぶんこの2つだけが残っていると考えるべきなんだと思います。

(p. 39)

オンラインのリテラシー実践において重要なのは、個人が文章を書き、他者がそれを読み、応答すること

である。書かれたものに対する応答は、皮肉が含まれていたり攻撃的であったりすることもあるが、この点についてアシュリーは、ファンが本当に夢中になっているからこそ正確に描写しないと怒るのだと述べている (p. 40)。

このように、ファンフォーラムでは好きな映画や音楽等の共通のコンテンツを通じて共同の解釈活動がインタラクティブに行われ、学生はその過程で自らの誤読に気づいたり、より適切な語彙を選択したりしている。このようなコミュニケーションを通して、学生は聴衆の重要性を学ぶ。聴衆はコミュニティによって異なるので、あるコミュニティに入った場合、「すでに[そのコミュニティで]投稿している人々の物事の運び方、仲良くなる方法、自分の主張の正しさを示す方法を知る必要があり、何かを投稿し始める前にまずそれを理解しなければならない」とインタビューの一人であるブリアンナ (Brianna) ⁶は述べている (p. 47)。ここでも、聴衆へ届く言葉を選ぶことや、コミュニティにおける修辞ルールを知る必要があること、相手を説得するためにどのようなエビデンスが必要なのか等が、具体的なリテラシー実践のなかで学ばれている。

(3) オンライン・コミュニティの可能性

書くという行為において共同性は重要である。それはオンライン・ライティングでも同様だ。たとえば、先述したハンドブックにおいて、「新しいメディアの教育学」を記したブルック (Collin Gifford Brooke) は、日進月歩の技術革新のなかで「新しい」とされるメディアの栄枯転変は避けられず、それらは常に流行のなかにあるが、しかし一方で「学生たちが書く場所、書くとき、書く方法に寄り添うべき」であるという点については不易であると述べ (Brooke, 2014, p. 188)、「ライティングを教えたり、学生がより効果的に書く方法を学習できるようにしたりしたい場合は、書く場所とともにすべき」であるという WIDE プロジェクトの言葉を引いている (WIDE Research Center Collective, n. p.)。

では、ファンフォーラムのようなヴァーチャル・コミュニティは、書くことの共同性を具備していると言えるのだろうか。ウィリアムズは、ヴァーチャル・コミュニティの共同性について、「テレビ、音楽、映画、

コンピュータゲームについて人々が議論し議論する『ファンフォーラム』の急増は、意味をつくることが共同事業になる空間を聴衆の間に提供する。これらの聴衆は、年齢、性別、背景が異なる場合があるが、ポピュラーカルチャーのテキストによってともに描かれ、互いに助け合い、活字を通して意味をつくる」と言及している (Williams, 2009, p. 30)。

さらに、社会言語学の立場からリテラシー研究を行うジー (Gee) を援用しながら、リテラシーを身につけるためには文化的実践に参与する必要があると述べる。以下は同書終章の記述である。

複雑で創造的なリテラシー能力を獲得するには、文化的実践に長く浸ることが必要である。この文化的実践の場において初心者は、より洗練された能力をもつ人々を観察し、彼・彼女らと協力し、適切なテキストとツールの使用方法を提供・提示され、特に初心者に解決すべき問題や質問がある場合は、継続的で関連性のあるフィードバックを受けられる。「最終的に学習者は、熟練者 (masters) が、より大きな文化グループの一部ないし一員として獲得したいと願った、社会的で意義あるアイデンティティをもっていることに気づく」のである。 ([Gee, 2004,] 12) (Williams, 2009, pp. 192-193)

ここで示されている彼の主張は、自分の憧れの人が読み書きしていれば、学習者は読み書きのできる人々の共同体に参加したいと思い、その一因になれるように努力することで、読み書きを覚えるというスミス (Frank Smith) の研究と一致する (Smith, 1988)。同書参考文献一覧においてウィリアムズは、レイヴとウェンガー (Lave and Wenger) もスミスも挙げてはいないが、先の引用箇所から看取されるとおり、ウィリアムズはオンラインの参加型ポピュラーカルチャーにおけるリテラシー実践に対して「オンライン認知的徒弟制」を見出そうとしている。

ファンフォーラムやその他の多様な参加型オンラインサイトでは、初めての訪問者は、しばしば「新参 (newbies)」と呼ばれる。このような「新参」とって、まず「ファンフォーラムのフォーマルな、あるいはインフォーマルな修辭的慣習を理解することが重要である」 (Williams, 2009, p. 47)。フォーラムは、聴衆が従うことを期待する修辭的な慣習がある空間であり、

フォーラムごとに異なる場合があるという認識は、多くの学生が最初に学ぶことである (p. 47)。このようにウィリアムズは、オンライン・コミュニティにおいて正統的周辺参加を通じてリテラシーを獲得する若者の様子を描き出している。

4. 結論

本稿では、オンライン・コミュニティにおけるリテラシー実践を描いたウィリアムズの研究を手がかりとして、学校・大学外における「生きられたリテラシー実践」のあり方、特に書くことのあり方を検討した。ウィリアムズの研究によれば、若者は学校・大学外のオンラインの世界において、すでに、かつ深く読み書き活動を経験しており、そのなかでリテラシーを身につけている。このようなリテラシーの獲得は、ファンフォーラムのような「好き」でつながるコミュニティに参加し、そこでの書く行為や書いたものの共有によって支えられている。

ウィリアムズの研究は、オンライン世界におけるファンフォーラムのような学校・大学外のヴァーチャル・コミュニティが、学習共同体としての側面をもつことを示唆していた。ここで注目すべきは、オンラインでのコミュニティ形成に際して媒介となっているのが、ファンフィクションの創作や自己表現、そしてそれらの共有過程にあるという点だ。ファンフォーラムは、自分の好きなものでつながる関係である。それは「何が好きか」という自己の実存に接近する内容を随想や小説という形態によって開示することを意味する。そこには自己について直接的ないし間接的に表現するという作用が必然的に伴う。つまり、自己表現とその共有過程がコミュニティを形成しているのである。ウィリアムズの研究は、オンラインの世界はスクリーンの前で孤立した個人を生み出すものであるという言説に対して、オンラインの世界にもひとつの共同性があり、書くという行為がそれをつないでいることを示唆している。

一方、ヴァーチャル・コミュニティは、ウィリアムズが示したような健全で前向きなファンフォーラムばかりではないという点には留意すべきだろう。彼がヴァーチャル・コミュニティとして例示したファンフォーラムは、「好き」でつながる共同体であった。そこで

は社会階層や人種、ジェンダー等を超えて、共通のコンテンツに対する好意によってつながることができるが、同時に現実世界に厳然と存在する右のような諸問題は解決されないまま看過されたり、フェイクニュースのような煽情的な誤情報が拡散されたりする傾向もある。ウィリアムズが「社会階層、人種、ジェンダー、性的指向、およびビデオロジーのその他の要素の支配的な文化的概念は、参加型ポピュラーカルチャーの学生によってパロディや皮肉と同じくらい頻繁に再現され、[両者は] しばしば併存している」と述べているとおり（Williams, 2009, p. 10）、コンバージェンス文化は現実世界の社会問題をアイロニーによって無力化する場合もあれば、社会問題の背後にある支配的なイデオロギーを（意識的であるか無意識的であるかに関わらず）強化・再生産する可能性を大いに内包している。

今後、新しいメディアを用いたリテラシー教育が学校・大学でも活発化することが見込まれる。その際には、ウィリアムズが描出したこのような「生きられたリテラシー実践」の可能性を踏まえつつ、オンラインの世界が抱える問題に配慮したカリキュラム設計、授業づくりが求められる。「好き」でつながるコミュニティは小さな集団へと細分化され、分断されていく傾向をも有する。このような分断の状況に対して、異質な他者との出会いの機会を保障しうるリアルな教室空間をどのようにデザインできるのかということも今後の課題となるだろう。

参考文献

- Bazerman, Charles. (2007). *Handbook of Research on Writing*, Routledge.
- Brooke, Collin. Gifford. (2014). "New Media Pedagogy," In *A Guide to Composition Pedagogy (2nd edition)*, Tate, G. et al., (eds.). Oxford University Press, pp. 177-193.
- Buckingham, David. (1993). *Children Talking Television: The Making of Television Literacy*. London: Falmer Press.
- Crawford, Garry, and Jason Rutter. (2007). "Playing the Game: Performance in Disital Game Audiences." In *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*, J. Gray, C. Sandvoss and C. L. Harrington. (eds.) New York: New York University Press.
- Fiske, John. (1996). *Media Matters: Everyday Culture and Political Change*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Gee, James Paul. (2004). *Situated Language and Learning: A Critique of Traditional Schooling*. London: Routledge.
- Geertz, Clifford. (1973). "Thick Description: Toward an Interpretive Theory of Culture." In *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*. New York: Basic Books, pp. 3-30.
- Jenkins, Henry. (1992). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. London: Routledge.
- Jenkins, Henry. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Kammen, Michael. (1999). *American Culture, American Taste: Social Change and the Twentieth Century*. New York: Basic Books.
- Macarthur, Charles A., Steve Graham, and Jill Fitzgerald (eds.). (2016). *Handbook of Writing Research*. Guilford.
- van Manen, M., (1990). *Researching Lived Experience: Human Science for an action-sensitive pedagogy*. Albany, N. Y. State University of New York Press.
- Morley, David. (1992). *Television, Audience, and Cultural Studies*. London: Routledge.
- Morse, Margaret. (1998). *Virtualities: Television, Media Art, and Cyberculture*. Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Scodari, Christine. (2007). "Yoko in Cyberspace with Beatles Fans: Gender and the Re-creation of Popular Mythology." In *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*, J. Gray, C. Sandvoss and C. L. Harrington. (eds.). New York: New York University Press.
- Smith, Frank. (1988). *Joining the Literacy Club*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Thomas, Angela. (2007). *Youth Online: Identity and Literacy in the Digital Age*. New York: Peter Lang.
- Williams, Bronwyn. (2009). *Shimmering Literacies: Popular Culture and Reading and Writing Online*. New York: Peter Lang.
- Writing in Digital Environments (WIDE) Research Center Collective. (2005). "Why Teach Digital Writing?" *Kairos: A Journal of Rhetoric, Technology, and Pedagogy* 10.1. [Access: 2020/02/28]
<http://kairos.technorhetoric.net/10.1/coverweb/wide/index.html>
- 井上俊、船津衛編 (2005)『自己と他者の社会学』有斐閣アルマ。
- 今井康雄 (2004)『メディアの教育学：「教育」の再定義のために』東京大学出版会。

- ・カルキン、ジョン・M. (1960=2003) 「マクルーハン理論とは何か」 M・マクルーハン他『マクルーハン理論』平凡社。
- ・近藤真 (1996) 『コンピューター綴り方教室：子どもたちに起きたリテラシー革命』
- ・佐伯胖 (1997) 『新・コンピュータと教育』岩波書店。
- ・菅谷明子 (2000) 『メディア・リテラシー：世界の現場から』岩波書店。
- ・中村敦雄 (2013) 「メディア教育、リテラシーに関する研究の概観と展望」全国大学国語教育学会『国語科教育学研究の成果と展望Ⅱ』学芸図書。
- ・中村敦雄 (2012) 「国語科教育における『メディア』概念の射程」全国大学国語教育学会『国語科教育』72 巻。
- ・中村敦雄 (2015) 「ニューメディアと国語科の授業」橋本美保・田中智志監修、千田洋幸・中村和弘編著『国語科教育』一藝社。
- ・総務省『令和元年度情報通信白書』
<<https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/index.html>>
- ・バッキンガム、D、鈴木みどり監訳 (2003=2006) 『メディア・リテラシー教育：学びの現代文化』世界思想社。Buckingham, D. *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture*. Policy Press in association with Blackwell Publishing Ltd.
- ・ハロルド・ガーフィンケル著、北澤裕、西阪仰 (部分訳) (1967=1989) 「日常活動の基盤：当り前を見る」『日常性の解剖学：知と会話』マルジュ社、pp. 31-92. Garfinkel, Harold. *Studies in Ethnomethodology*. Prentice-Hall.
- ・藤川大祐 (2008) 『ケータイ世界の子どもたち』講談社。
- ・藤川大祐 (2011) 『学校・家庭でできるメディアリテラシー教育：ネット・ケータイ時代に必要な力』金子書房。
- ・松田美佐編 (2006) 『ケータイのある風景：テクノロジーの日常化を考える』北大路書房。
- ・村井尚子 (2000) 「ヴァン・マーネンにおける『生きられた経験』の現象学的探究」『京都大学大学院教育学研究科紀要』46 号、pp. 348-360。
- ・矢野智司 (2014) 『幼児理解の現象学：メディアが開く子どもの生命世界』萌文書林。

以上

イカル)」とは、「日本語で言う『(否定的に) 批判する態度・立場にある様子』(岩波国語辞典) といったネガティブな意味合いではなく、『適切な規準や根拠に基づく、論理的で偏りのない思考』(Critical Thinking——A Functional Approach) という建設的で前向きな思考」を指す (菅谷, 2000, p. xi)。

² ヴァン・マーネンにおける「生きられた経験」を現象学的に探究した村山 (2010) は、「生きられた経験 (体験)」と名づけ得るものは、回想の中でつくりあげられていくものとして時間構造をもっており、「生きられた経験」はそれが直接明示するものによっては捉えられず、「過去に存在したものとして反省的に捉えることのみが可能である」と述べている (村井, 2000, p. 349)。この点に鑑みると、ウィリアムズ (2012) は学生の「生きられたリテラシー実践」を調査することで、当人たちが自明視しているもののなかに秩序を見出そうとする試みであるといえる。

³ 「カウチポテト族」は、ソファ (カウチ) に座り込んだり、寝そべったりしたまま動かず、主にテレビを見てだらだらと長時間を過ごす人を揶揄・自嘲する表現である。

⁴ 「文化的判断力喪失者」は、エスノメソドロジーの創設者であるハロルド・ガーフィンケル (Harold Garfinkel) によって提唱された用語である。

「文化的判断力喪失者 (cultural dope)」とは、「社会学者が設定した社会のなかの人間のこと」であり、「共通の文化によりあらかじめ規定されている正統的な行為だけしか選択できず、そうすることで、社会をいかにも安定したものになっている」とされている。(ガーフィンケル, 1964=1989, p. 76)

⁵ アシュリーは18歳の女子学生で、ヨーロッパ系米国人である。ビジネスを専攻しており、毎日8時間ほどオンラインで過ごしている。(Williams, 2009, p. 201)

⁶ ブリアンナは18歳の女子学生で、アフリカ系米国人である。心理学を専攻しており、毎日8時間ほどオンラインで過ごしている。(Williams, 2009, p. 201)

(日本学術振興会特別研究員・博士後期課程)

受理 2020 年 2 月 28 日

¹ 菅谷の研究によると、ここでの「批判的 (クリテ